

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ในการศึกษาเรื่องการสื่อสารผ่านเกมออนไลน์ “บิงย่า” โดยมีวัตถุประสงค์ในการวิจัยครั้งนี้ คือ

1. เพื่อศึกษารูปแบบการสื่อสารระหว่างเว็บมาสเตอร์กับผู้เล่นผ่านเกมออนไลน์บิงย่า
2. เพื่อศึกษารูปแบบการสนทนาระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่นผ่านเกมออนไลน์บิงย่า
3. เพื่อศึกษาความหมายของศัพท์เฉพาะกลุ่มในการสนทนาในเกมออนไลน์บิงย่า

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) โดยการสังเกตการณ์ (Observative) ในห้องสนทนา แล้วทำการบันทึกข้อมูล โดยเลือกห้องที่มีคนนิยมเข้ามาเล่นมากที่สุดจำนวน 5 ห้องจาก 14 ห้อง ได้แก่ ได้แก่ 1.เด็กโสด 2.สุซุมวิท 3.มือใหม่กว่า 4.สยาม และ 5. สุ่มสี่สุ่มห้า โดยใช้เวลาในการเก็บข้อมูลเชิงฟอรัมละ 40 นาที และทำการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก เว็บมาสเตอร์ผู้สร้างเกมจำนวน 2 คน และผู้เล่นเกมออนไลน์บิงย่าจำนวน 20 คน ซึ่งสามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

การสื่อสารผ่านเกมออนไลน์ “บิงย่า”

เกมออนไลน์บิงย่ามีลักษณะเป็นชุมชนจำลองที่สร้างขึ้น โดยมีเว็บมาสเตอร์เป็นบุคคลสำคัญในชุมชนจำลองแห่งนี้ ซึ่งจะคอยดูแลให้ชุมชนอยู่รอดและดำเนินต่อไปอย่างราบรื่น โดยจะทำงานตลอด 24 ชั่วโมง และทำงานเป็นทีม ซึ่งได้แบ่งหน้าที่รับผิดชอบอย่างชัดว่าเว็บมาสเตอร์คนใดรับผิดชอบเรื่องใดและช่วงเวลาใด เว็บมาสเตอร์จะมีหน้าที่หลากหลายบทบาท และแต่ละบทบาทก็จะมีรูปแบบการสื่อสารที่แตกต่างกันออกไป บทบาทที่สำคัญที่สุดของเว็บมาสเตอร์ในเกมออนไลน์นี้คือ เป็นผู้ควบคุมให้เกมนั้นดำเนินไปอย่างสงบและเป็นไปตามกฎเกณฑ์ที่สร้างขึ้น หากเกิดความไม่สงบ เว็บมาสเตอร์ก็จะเป็นผู้แก้ไขปัญหาเหล่านั้นให้ลุล่วงไปด้วยดี ถึงแม้ว่าบทบาทนี้จะเป็นบทบาทที่สำคัญแต่เว็บมาสเตอร์ก็ไม่สามารถควบคุมได้อย่างทั่วถึง เนื่องจากมีผู้เล่นเข้ามาเป็นจำนวนมากและมีการเปลี่ยนแปลงผู้เล่นไปอย่างต่อเนื่อง

อีกบทบาทหนึ่งที่สำคัญของเว็บมาสเตอร์คือเป็นผู้โฆษณาสินค้าหรือผู้เชิญชวนให้ผู้เล่นเข้าร่วมในกิจกรรมที่เกิดขึ้น เปรียบเสมือนนักโฆษณาในโลกแห่งความเป็นจริง โดยเว็บมาสเตอร์

จะส่งข้อความโฆษณาผ่านสองช่องทาง คือ การแสดงข้อความให้เห็นก่อนที่ผู้เล่นจะเข้าเล่นเกม และแสดงให้ผู้เล่นเห็นข้อความในขณะที่เล่นเกม ซึ่งการส่งข้อความทั้งสองช่องทางนี้จะมีผลทางการสื่อสารที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งการแสดงข้อความก่อนการเกมนั้น ผู้เล่นจะให้ความสนใจมากกว่าการแสดงข้อความขณะเล่นเกม เนื่องจากการแสดงข้อความขณะเล่นเกม จะเป็นการทำลายสมาธิของผู้เล่นเพราะเป็นเกมกีฬาที่ต้องแข่งขันไปตามกฎ กติกา ซึ่งข้อความที่ปรากฏขณะเล่นเกมนั้นเป็นสารที่เว็บมาสเตอร์ไม่ได้คาดหวังผลว่าจะต้องเป็นการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ

ลักษณะของข้อความที่เว็บมาสเตอร์ได้ใช้ในการสื่อสารกับผู้เล่น มี 3 ลักษณะได้แก่

1. ข้อความตักเตือน จะเป็นการแจ้งเพื่อตักเตือนผู้เล่นในเรื่องของเวลาในโลกแห่งความเป็นจริง
2. ข้อความประกาศ จะเป็นการแจ้งให้ผู้เล่นรับรู้ว่าในช่วงเวลานี้มีกิจกรรมอะไรบ้างในชุมชนจำลองแห่งนี้
3. ข้อความโฆษณาซึ่งจะอยู่ในรูปแบบของการใช้ภาพโฆษณากิจกรรมต่างๆ ให้ผู้เล่นสามารถมองเห็นภาพกิจกรรมในชุมชนจำลองได้ชัดเจนมากขึ้น

การสนทนาของผู้เล่นจะเริ่มจากการตั้งชื่อในการเล่นเกมนั้น ซึ่งชื่อที่ผู้เล่นได้ตั้งขึ้นจะไม่สามารถบ่งบอกเพศได้อย่างชัดเจน และไม่มีบทบาทสำคัญเท่ากับตัวละครที่ผู้เล่นใช้สวมบทบาทแทนตนเอง รวมถึงเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายที่ตัวละครตัวนั้นได้สวมใส่อยู่ หากมีการตั้งชื่อดีแต่แต่งกายน้อยชิ้น ก็จะส่งผลถึงการทำการสื่อสารกับผู้เล่นคนอื่นๆ ได้ เมื่อผู้เล่นได้เข้าสู่เกมจะเริ่มต้นด้วยการการทักทายกับผู้เล่นคนอื่นๆ เพื่อดึงดูดความสนใจ ให้เกิดบทสนทนาในขั้นต่อไป ซึ่งการสนทนาที่พบในเกม คือ ข้อมูลส่วนบุคคล วิธีการเล่น เหตุการณ์ในช่วงเวลานั้น และความสัมพันธ์ต่างเพศ และลงท้ายด้วยการอำลา ซึ่งในเกมออนไลน์บิงย่าจะพบการอำลานั้นน้อยมาก นอกจากนี้ยังแสดงให้เห็นว่าการสื่อสารผ่านเกมออนไลน์บิงย่าเป็นการสื่อสารที่ฉาบฉวย เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงผู้เล่นอยู่ตลอดเวลา และไม่มีความสะดวกที่ถึงแม้จะเข้าเล่นในห้องเดิมและช่วงเวลาเดิมก็ตาม

การแสดงเจตนาของผู้สนทนาในเกมออนไลน์จะมีการใช้ถ้อยคำและสัญลักษณ์ (icon) เพื่อการแสดงออกทางด้านอารมณ์ให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น การใช้ถ้อยคำที่พบในการสื่อสารผ่านเกมออนไลน์บิงย่า ได้แก่ การเขียนเลียนแบบภาษาพูดและการเขียนแสดงอารมณ์ ในส่วนของการ

ใช้สัญรูปที่พบในการสื่อสาร ได้แก่ การใช้รูปการ์ตูนเฉพาะส่วนที่เป็นใบหน้าของคนและสัญลักษณ์เหล่านี้สามารถเคลื่อนไหวได้

รูปแบบการสลับสับเปลี่ยนการสนทนาในเกมออนไลน์มีผลต่อการสนทนากับผู้เล่นคนอื่น ๆ ได้อย่างรวดเร็วและไม่มีข้อกำหนดอย่างตายตัวว่าฝ่ายใดคือผู้ส่งสารที่แน่นอน เพราะจะมีแลกเปลี่ยนบทบาทกันอยู่ตลอดเวลา โดยจะใช้คำพูดสั้นๆ ในการสนทนา นอกจากนี้ยังไม่ปรากฏการปรับบทสนทนาในเกมออนไลน์บ่งยาอีกด้วย เนื่องจากเป็นการสื่อสารในช่วงเวลาสั้นๆ และมีข้อจำกัดในเรื่องของเวลาเนื่องจากเกมต้องดำเนินต่อไปไม่สามารถหยุดเพื่อการสนทนาได้ นอกจากนี้ผู้เล่นส่วนใหญ่จะมีประสบการณ์ร่วมด้วยแล้ว การเข้าใจผิดในการสื่อสารจึงไม่ปรากฏ

สภาวะทางจิตที่พบมากที่สุดในการสื่อสารผ่านเกมออนไลน์บ่งยา คือ สภาวะทางจิตของความเป็นเด็ก ในด้านความเป็นกันเอง มีความร่าเริง สนุกสนาน เรียบง่ายและสามารถปรับตัวเข้าหาคนอื่นได้ง่าย โดยแสดงให้เห็นจากการสนทนาที่มีการกล่าวทักทาย พูดคุยหยอกล้อกับผู้เล่นคนอื่นเสมือนเคยมีความรู้จักกันมาก่อน

ตัวละครที่ผู้เล่นใช้สวมบทบาทแทนตัวเองมี 2 ประเภท คือ ตัวละครหลักและตัวละครเสริม ซึ่งตัวละครหลักจะได้มาจากการเริ่มต้นของเกม และตัวละครเสริมจะได้มาจากการซื้อ ซึ่งเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายของตัวละครจะแตกต่างกันออกไปขึ้นอยู่กับบุคลิกของตัวละครตัวนั้น โดยที่เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายของตัวละครมีผลในการทำการสนทนาของผู้เล่น หากผู้เล่นที่แต่งกายมากขึ้นจะผลต่อการสื่อสารมากกว่าผู้เล่นที่มีการแต่งกายน้อยขึ้นหรือแต่งกายในชุดเริ่มต้น นอกจากนี้ผู้เล่นส่วนใหญ่จะใช้ตัวละครเพศตรงข้ามกับโลกแห่งความเป็นจริง ซึ่งการเลือกตัวละครว่าจะใช้ตัวใดแทนตนเองนั้น เกิดจากการคาดหวังของผู้เล่นในโลกแห่งความเป็นจริงว่าไม่สามารถสวมบทบาทหรือพบเจอบุคคลที่มีลักษณะเดียวกับตัวละครเหมือนอย่างในเกมได้

ในชุมชนจำลองจะมีการสร้างคำและสัญลักษณ์ขึ้นมาใหม่เพื่อให้เป็นเอกลักษณ์ เกมออนไลน์บ่งยาเป็นเกมที่มีการสร้างคำและสัญลักษณ์ใหม่ ได้แก่

1. การสร้างความหมายใหม่โดยลบความหมายของคำเดิมทิ้งไป
2. การใช้ความหมายแฝง
3. การใช้คำเสียง
4. การใช้การตัดคำ (Clipping) เพื่อความสะดวกในการสนทนา

5. การใช้คำศัพท์ในการสนทนาแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่
 - 1) คำศัพท์ที่ได้มาจากกฎ กติกาของกีฬาบอลล์
 - 2) คำศัพท์ที่สร้างขึ้นใหม่เพื่อใช้ในเกม
6. การสร้างสัญลักษณ์เพื่อใช้ในการสนทนาแบ่งออกได้เป็น 4 ลักษณะ ได้แก่
 - 3) สัญลักษณ์แสดงสีหน้า
 - 4) สัญลักษณ์แสดงกิริยา ท่าทาง
 - 5) สัญลักษณ์สิ่งของ
 - 6) สัญลักษณ์ในรูปแบบอื่นๆ

การใช้สัญลักษณ์ผู้เล่นจะใช้สัญลักษณ์ในการสนทนาใกล้เคียงกับใช้สัญลักษณ์ในการตกแต่งชื่อของผู้เล่น โดยจะใช้สัญลักษณ์แสดงสีหน้ามากที่สุด ซึ่งจะแตกต่างจากสัญลักษณ์อื่นๆ ซึ่งผู้เล่นส่วนใหญ่จะนำไปตกแต่งชื่อของตนเองมากกว่าที่จะใช้เพื่อการสื่อสาร นอกจากนี้ยังพบว่าโดยส่วนมากแล้วการใช้สัญลักษณ์ของผู้เล่นในการสื่อสารหรือใช้ในการตกแต่งชื่อนั้นผู้เล่นจะไม่สนใจในความหมายของสัญลักษณ์นั้นๆ ว่ามีความหมายว่าอย่างไร แต่จะเลือกใช้ตามความพึงพอใจมากกว่า

วัฒนธรรมการสื่อสารในเกมออนไลน์บิงย่า พบว่าผู้เล่นจะเริ่มต้นจากการกล่าวทักทาย ก่อนที่จะเริ่มบทสนทนา ซึ่งการกล่าวทักทายในรูปแบบนี้แสดงให้เห็นว่าผู้เล่นส่วนใหญ่ยังคงยึดติดกับวัฒนธรรมของคนไทยเกี่ยวกับประเพณีการไหว้ และยังสอดคล้องกับวัฒนธรรมในการใช้ภาษาในการสื่อสารบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในรูปแบบอื่นๆ อีกด้วย แสดงให้เห็นว่าวัฒนธรรมการสื่อสารบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ถ่ายทอดจากผู้สนทนาดังกล่าวไปสู่ผู้สนทนาอีกกลุ่มหนึ่งได้

อภิปรายผล

เกมออนไลน์บิงย่าเป็นชุมชนที่เกิดขึ้นบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยมีการสร้างเรื่องราว กำหนดกฎระเบียบและข้อบังคับ เพื่อให้ผู้เล่นมีความรู้สึกเหมือนอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง โดยในชุมชนแห่งนี้ ผู้เล่นจะมีอิสระในด้านการสื่อสารเป็นอย่างมาก เนื่องจากสามารถสื่อสารได้เพียงแต่การใช้ภาษาและสัญลักษณ์เท่านั้น ซึ่งจะแตกต่างจากการสื่อสารระหว่างบุคคลในโลกแห่งความเป็นจริงที่สามารถสื่อสารได้ทั้งวัจนภาษาและอวัจนภาษาไปพร้อมๆ กัน

การมีอิสระในการสื่อสาร ผู้เล่นจึงไม่มีความจำเป็นในการเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงของตนเองให้ผู้อื่นได้รับรู้ และด้วยข้อจำกัดในการสื่อสารที่จะต้องสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ ซึ่ง

การสื่อสารจะไม่สามารถมองเห็นหน้าค่าตากันได้ จะมองเห็นได้แค่เพียงตัวละครที่ผู้เล่นใช้สวมบทบาทแทนตนเองเท่านั้น ส่งผลให้เกิด การปิดบังตัวตนที่แท้จริงของตนเอง การเปลี่ยนแปลงเพศ เป็นต้น ซึ่งในโลกแห่งความเป็นจริงจะไม่สามารถทำสิ่งเหล่านี้ได้ จึงเป็นที่สังเกตได้ว่า เมื่อใดก็ตาม หากได้เข้ามาอยู่ในชุมชนจำลองแห่งนี้ จะพบกับการปลอมตัว การหลอกลวงอยู่เสมอ ซึ่งสิ่งเหล่านี้มักจะปรากฏให้เห็นในการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์ เนื่องจากการสื่อสารรูปแบบนี้เป็นการสื่อสารที่ไม่สามารถมองเห็นหน้าค่าตากันและไม่สามารถรับรู้ได้เลยว่าตัวตนที่แท้จริงของแต่ละคนนั้นเป็นเช่นไร

รูปแบบการสื่อสารระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่นเป็นไปตามรูปแบบการสื่อสารระหว่างบุคคล แต่จะแตกต่างในด้านการใช้วัจนภาษาและอวัจนภาษา ซึ่งในการสื่อสารระหว่างบุคคลผู้ส่งสารและผู้รับสารจะสามารถมองเห็นลักษณะท่าทางของทั้งคู่ได้ แต่ในทางกลับกันในการสื่อสารผ่านเกมออนไลน์ปัจจุบันนี้ อวัจนภาษาที่ปรากฏขึ้นจะอยู่ในรูปแบบของลักษณะของตัวละคร เสื้อผ้าและเครื่องประดับที่ตัวละครได้สวมใส่เท่านั้น ซึ่งไม่สามารถรับรู้เจตนาที่แท้จริงของผู้ส่งสารได้ นอกจากนี้ จากการวิจัยพบว่า การสื่อสารเชิงอวัจนจะมีผลต่อการสื่อสารแต่ไม่สามารถสะท้อนให้เห็นถึงนิสัยที่แท้จริงของผู้เล่นได้ เนื่องจากในเกมออนไลน์ปัจจุบันเป็นโลกเสมือนจริง ที่ผู้เล่นสามารถปลดปล่อยได้อย่างเต็มที่ ซึ่งผู้เล่นจะสามารถสร้างบทบาทที่ตนเองไม่สามารถเป็นในโลกแห่งความเป็นจริงได้ จึงทำให้ไม่สามารถเข้าถึงตัวตนที่แท้จริงของผู้เล่นได้

การตั้งชื่อในเกมออนไลน์ปัจจุบันนี้ไม่มีผลในการสื่อสารซึ่งจะแตกต่างจากการสื่อสารบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตรูปแบบอื่นๆ ที่มีผลค่อนข้างมากในการสื่อสาร เช่น จากผลการวิจัยเรื่องรูปแบบพฤติกรรมสื่อสารในห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตโดยศุภินิสา ทดลา พบว่าชื่อมีผลต่อการสื่อสารเป็นอย่างมาก โดยผู้สนทนาจะให้ความสำคัญในการตั้งชื่อให้เป็นจุดสนใจเพื่อดึงดูดให้ผู้สนทนาอื่นๆ ให้มาสนทนาด้วยกับตนเอง การตั้งชื่อในเกมออนไลน์ปัจจุบันนี้ไม่มีผลในการสื่อสารนั้น เนื่องจากผู้เล่นส่วนใหญ่ในเกมออนไลน์ปัจจุบันจะมีวัตถุประสงค์เดียวกันคือการได้เข้ามาเล่นเกมกับคนอื่น ๆ จึงทำให้ผู้เล่นสนใจแต่ตัวละครและวิธีการเล่นมากกว่าที่จะมาให้ความสนใจกับชื่อ และจากข้อสังเกตผู้เล่นจะสามารถจดจำในลักษณะของตัวละครได้มากกว่าชื่ออีกด้วย จากข้อสังเกตนี้แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างชุมชนเกมออนไลน์กับชุมชนสนทนา

การสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์นี้จะมีข้อจำกัดในเรื่องของการแสดงเจตนาของผู้สนทนา เนื่องจากผู้สนทนานั้นสามารถสื่อสารได้เพียงแค่การใช้ภาษาซึ่งถ่ายทอดไปโดยการพิมพ์ข้อความแล้วส่งไปยังผู้สนทนา ด้วยข้อจำกัดนี้จึงมีการสร้างสัญลักษณ์ขึ้นเพื่อ การแสดงเจตนาของผู้

ส่งสารให้มีความชัดเจนมากขึ้น จากการวิจัยพบว่าการใช้สัญลักษณ์ในเกมออนไลน์ปัจจุบันมีวิวัฒนาการไปในทิศทางที่ดีขึ้น เนื่องจากในอดีตการใช้สัญลักษณ์ภาพจะอยู่ในรูปแบบของการใช้สัญลักษณ์บนแป้นพิมพ์มาสร้างให้เป็นรูปเพื่อใช้สื่อความหมาย แต่สัญลักษณ์ภาพที่ใช้ในเกมออนไลน์ปัจจุบันจะมีลักษณะเป็นตัวการ์ตูนที่แสดงให้เห็นถึงสีหน้าและท่าทางอย่างชัดเจน และสามารถเคลื่อนไหวได้ ส่งผลให้การแสดงเจตนาของผู้สนทนามีความชัดเจนมากขึ้น แสดงให้เห็นว่าการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์มีวิวัฒนาการในการสร้างการสื่อสารให้ใกล้เคียงกับโลกแห่งความเป็นจริงมากขึ้น

เกมออนไลน์ปัจจุบันเป็นเกมกีฬาชนิดแรกที่น่ามาสร้างอยู่บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต มีเนื้อหาเกมที่ไม่มีความรุนแรงจึงสามารถเล่นได้ทุกเพศทุกวัย ซึ่งจะแตกต่างจากเกมออนไลน์เกมอื่น กล่าวคือเกมออนไลน์โดยส่วนมากมักจะมี ความรุนแรงแฝงอยู่ในเนื้อหาของเกม เช่น เกมแร็กนาร์โรค (Ragnarok online) เกมมิวออนไลน์ (Mu online) และเกมลินเนจ (Lineage) ซึ่งจะมีการต่อสู้ มีการซื้อขายอาวุธเพื่อเพิ่มค่าประสบการณ์ให้แก่ตัวละคร และจะมีผู้เล่นเฉพาะกลุ่มเท่านั้น จากการเก็บข้อมูลพบว่าเกมออนไลน์ปัจจุบันเป็นเกมที่มีผู้เล่นทุกเพศทุกวัย การใช้สัญลักษณ์เพื่อใช้ในการสื่อสารจึงมีมากกว่าเกมออนไลน์เกมอื่นๆ เนื่องจากเกมออนไลน์โดยทั่วไปมักจะมีเพียงสัญลักษณ์แสดงสีหน้าเท่านั้น แต่ในเกมออนไลน์ปัจจุบันมีการสร้างสัญลักษณ์กิริยาท่าทาง สัญลักษณ์ของ รวมถึงสัญลักษณ์ต่างๆ เช่น ดวงอาทิตย์ ดาว ไฟ เบียร์ ไวน์ เป็นต้น ซึ่งการสร้างสัญลักษณ์ที่หลากหลายเช่นนี้ ส่งผลให้รูปแบบการสื่อสารระหว่างบุคคลมีความชัดเจนได้ด้านอวัจนภาษามากขึ้น นอกจากนี้เสื้อผ้าที่ตัวละครสวมใส่ เป็นเสื้อผ้าที่ออกแบบมาจากเครื่องแต่งกายของประเทศเกาหลี สามารถสวมใส่ได้ในโลกแห่งความเป็นจริง ซึ่งจะแตกต่างจากเกมออนไลน์เกมอื่นๆ เนื่องจากโดยส่วนมากแล้วเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายจะออกแบบมาเป็นแนวแฟนซีจึงไม่สามารถนำมาสวมใส่ในโลกแห่งความเป็นจริงได้

ข้อเสนอแนะ

1. ในการทำวิจัยครั้งนี้เป็นการเลือกเกมออนไลน์มาเพียงเกมเดียวเท่านั้นผลการวิจัยที่ได้จึงพบรูปแบบการสื่อสารเพียงกลุ่มๆ เดียว ในความเป็นจริงแล้วเกมออนไลน์ยังมีอีกเป็นจำนวนมาก ซึ่งจะมีรูปแบบการสื่อสารที่แตกต่างกันออกไป ผู้ที่สนใจอาจทำการเปรียบเทียบระหว่างรูปแบบการสื่อสารในเกมออนไลน์เกมอื่นๆ ได้
2. เกมออนไลน์ปัจจุบันมีการปรับปรุงรูปแบบของเกมอย่างต่อเนื่อง ในการทำวิจัยครั้งนี้หลังจากช่วงเวลาที่ถูกวิจัยเก็บข้อมูล เกมออนไลน์ปัจจุบันได้มีการเพิ่มช่องทางการสนทนาระหว่างผู้

เล่นกับผู้เล่นเกมโดยสร้างเป็นห้องเพื่อสนทนาโดยเฉพาะ ควรศึกษาอย่างต่อเนื่องเพื่อให้เห็นถึงรูปแบบการสื่อสารที่เปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น

3. รูปแบบการสื่อสารในแต่ละบริบทจะมีวัฒนธรรมในการสื่อสารที่แตกต่างกันออกไป ผู้ที่สนใจอาจนำมาเปรียบเทียบกับวัฒนธรรมการสื่อสารในอินเทอร์เน็ตเครือข่ายอื่นๆ หรืออาจนำมาเปรียบเทียบกับวัฒนธรรมการสื่อสารในโลกแห่งความเป็นจริงได้

4. รูปแบบการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์ยังมีสิ่งที่น่าสนใจอีกหลายส่วน อาทิ อัตลักษณ์ของกลุ่มผู้สื่อสาร วิวัฒนาการการสร้างคำใหม่ในการสื่อสาร การสร้างสัญรูป ซึ่งผู้ที่สนใจสามารถนำไปศึกษาในบริบทแวดล้อมอื่นๆ ได้